

# CÓDIGOS DE BONIFICACIÓN

¿QUIERES ACCEDER FÁCILMENTE A LAS MEJORES PARTES DEL JUEGO?

LLAMA AHORA Y CONSIGUE ACCESO INSTANTÁNEO A:

SIN DAÑOS	PROPULSOR DE VELOCIDAD	DESBLOQUEAR TODAS
PILOTO CON IA	SUPERFICIE CATAPULTORA	LAS PRUEBAS

¡O TERMINA EL MODO DEL MUNDO GRID!

LLAMA: **806588328\***

O CONÉCTATE A

**WWW.CODEMASTERS.COM/BONUSCODES**

## PARA EMPEZAR, SIGUE ESTAS INSTRUCCIONES:

- 1 Desde el menú principal dirígete a Opciones > Códigos de bonificación y escribe el Código de acceso que aparece en la esquina inferior derecha de la pantalla de Códigos de bonificación.
- 2 Llama a la Hintline o inicia sesión y sigue los enlaces hasta la zona de Race Driver: Grid.\*\*
- 3 Cuando se te pida, introduce el Código de acceso y tus datos.
- 4 Escribe los códigos que se te proporcionen o examina el correo electrónico de Códigos de bonificación que te hayan enviado. Puedes conseguir todos los Códigos de bonificación que quieras en una sesión de Hintline; el correo electrónico los contendrá todos.
- 5 Para desbloquear las nuevas características, dirígete a Opciones > Códigos de bonificación > Introducir código e introduce el Código o Códigos de bonificación en los espacios que hay en pantalla.

Todas las funciones del juego desbloqueadas con Códigos de bonificación también están disponibles mediante el juego normal. Ten en cuenta que los trucos no se pueden utilizar durante los juegos en línea.

\*Las llamadas cuestan €0.91 por minuto. El precio de las llamadas desde móviles es diferente. Las llamadas duran 3 minutos aproximadamente.

Las personas que llamen deben ser mayores de 16 años y tener permiso del propietario de la línea. Los precios son correctos en el momento de la impresión. Servicio proporcionado por Premier Communications PO Box 177 Chesham HP5 1FL.

\*\*Nota: Los Códigos de bonificación de la Hintline se pagan mediante el coste de la llamada y requieren un teléfono con marcación por tonos. La obtención de Códigos de bonificación en línea requiere pagar una pequeña cuota mediante tarjeta de crédito.

**IMPORTANTE:** Los Códigos de bonificación suministrados son únicos para tu perfil y/o tu consola.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™", "GRID™" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used under license. This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. Developed and published by Codemasters. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo Microsoft.

PGRIDX3SP05  
5024866336399



LIVE



codemasters™



**ADVERTENCIA:** Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360® así como el manual de cualquier periférico para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support) o llame al servicio de atención al cliente de Xbox.

## Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

### Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos “ataques epilépticos fotosensibles” cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o en los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

**Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico.** Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles que los adultos a estos ataques. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones: siéntese a una distancia considerable de la pantalla; utilice una pantalla más pequeña; juegue en una habitación bien iluminada; no juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

## ¿Qué es el sistema PEGI?

El sistema de clasificación por edades PEGI protege a los menores de los juegos no adecuados para un grupo de edad específico. **TENGA EN CUENTA** que no se trata de una guía de la dificultad del juego. Consta de dos partes y permite a los padres y a aquellos que adquieren juegos para niños, realizar la elección apropiada en función de la edad del jugador. La primera parte es una clasificación por edades:



La segunda muestra los iconos indicando el tipo de contenido del juego. Dependiendo del juego, puede haber un número diferente de iconos. La clasificación por edades refleja la intensidad del contenido del juego. Estos iconos son:



VIOLENCIA



LENGUAJE  
SOEZ



MIEDO



SEXO



DROGAS



DISCRIMINACIÓN



JUEGO  
DE AZAR



pegionline.eu

Para más información, visite <http://www.pegi.info> y [pegionline.eu](http://pegionline.eu)

# ÍNDICE

<b>BIENVENIDO A GRID</b>	<b>1</b>
<b>CONTROLES DEL JUEGO</b>	<b>2</b>
<b>LA PANTALLA DE JUEGO</b>	<b>6</b>
<b>VISTAS DE CONDUCCIÓN</b>	<b>8</b>
<b>DISCIPLINAS DE CARRERA</b>	<b>9</b>
<b>NIVELES DE DIFICULTAD</b>	<b>12</b>
<b>MUNDO GRID</b>	<b>13</b>
<b>OTROS MODOS</b>	<b>18</b>
<b>REPETICIONES</b>	<b>18</b>
<b>DAÑOS</b>	<b>19</b>
<b>OPCIONES</b>	<b>20</b>
<b>CÓMO CONECTAR A XBOX LIVE</b>	<b>21</b>
<b>SYSTEM LINK</b>	<b>24</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b>	<b>25</b>
<b>CRÉDITOS</b>	<b>27</b>
<b>ACUERDO DE LICENCIA Y GARANTÍA</b>	<b>31</b>
<b>SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE</b>	<b>32</b>





## **BIENVENIDO A GRID™.**

**RACE DRIVER: GRID ES TODO UN MUNDO DE CARRERAS.**

**DESCUBRE UN ASOMBROSO MUNDO DE COMPETICIONES AUTOMOVILÍSTICAS QUE COBRAN VIDA, DESDE LAS CARRERAS DE MUSCLE CARS POR LAS PECULIARES CALLES DE SAN FRANCISCO Y LA COMPETICIÓN EN LAS LEGENDARIAS 24 HORAS DE LE MANS A HACER DRIFTING POR LOS MUELLES DE YOKOHAMA.**

**PONTE DETRÁS DEL VOLANTE DE EMOCIONANTES COCHES DE CARRERAS EN LAS COMPETICIONES MÁS AGRESIVAS, ESPECTACULARES Y RENIDAS QUE HAYAS EXPERIMENTADO NUNCA, EN LAS QUE TAMBIÉN PODRÁS DEMOSTRAR TU VALÍA COMPITIENDO EN LÍNEA.**

**BIENVENIDO A GRID. LAS CARRERAS VUELVEN A SER EMOCIONANTES.**





# CONTROLES DEL JUEGO

## MANDO XBOX 360

A continuación se detallan las configuraciones predeterminadas del mando que se pueden cambiar desde el menú de opciones. También desde ese menú podrás configurar tus propios controles personalizados si ninguno de los que hay te parece apropiado.

### CONFIGURACIÓN PREDEFINIDA 1



## CONFIGURACIÓN PREDEFINIDA 2



## CONFIGURACIÓN PREDEFINIDA 3



GRID también es compatible con el Volante de 360

## CONFIGURACIÓN PREDEFINIDA 1



## NAVEGACIÓN POR LOS MENÚS

Utiliza el mando de dirección o el stick izquierdo para moverte por los menús, pulsa **A** para confirmar/seleccionar o **B** para cancelar/volver atrás. En algunas pantallas de menú hay opciones adicionales disponibles en los botones **X**, **Y** o superiores frontales; sólo tienes que mirar a la barra de botones en la parte inferior de la pantalla para ver las opciones disponibles. Utiliza el stick derecho para rotar los paneles del menú.

## CREAR EL PERFIL DE TU PILOTO

Lo primero que tienes que hacer a partir de la pantalla Pulsa Start es crear un perfil de piloto. Sigue las instrucciones en pantalla para introducir el nombre de tu piloto y seleccionar tu nacionalidad.

## ELEGIR TU NOMBRE DE AUDIO

A continuación, elige el nombre por el que quieres que los personajes te llamen en el juego. Hay disponibles nombres masculinos y femeninos y si el tuyo no está disponible, no tienes más que elegir uno en la pestaña Apodos: ¿cuántas veces tienes la oportunidad de que te llamen Maverick?

## AUTOGUARDADO

Si tienes un disco duro o una unidad de memoria Xbox 360 conectados, selecciona "Autoguardado activado" para que el juego se vaya guardando automáticamente.

**Nota:** Puedes editar tu Perfil en cualquier momento del juego mediante el menú Opciones.





# LA PANTALLA DE JUEGO

LA PANTALLA DE JUEGO CONTIENE UN MONTÓN DE INFORMACIÓN ÚTIL QUE TE AYUDARÁ A CONTROLAR TUS PROGRESOS MIENTRAS CORRES. PERO TEN CUIDADO PORQUE HAY LIGERAS DIFERENCIAS ENTRE LOS MODOS DE JUEGO.



- 1 *Indicador de Vueltas*
- 2 *Tiempo en Carrera Actual*
- 3 *Mejor Tiempo de Vuelta*
- 4 *Indicador de Bandera*
- 5 *Minimapa*
- 6 *Indicador de Posición*
- 7 *Primer Puesto / Indicador de Rival*
- 8 *Indicador de Daño*
- 9 *Velocímetro*
- 10 *Marcha*



- 1** *Indicadores de Daño*
- 2** *Cuentarrevoluciones*
- 3** *Marcha*
- 4** *Indicador de Velocidad*
- 5** *Cuentakilómetros*



- 1** *Contador de Combos*
- 2** *Multiplicador de Combos*
- 3** *Movimiento de Drift Actual*
- 4** *Puntos por el Drift Actual*



***Indicador de Angulo de Drift***  
(sólo Cámara de parachoques  
y de capó)



# VISTAS DE CONDUCCIÓN

Una vez en el juego, dispones de las siguientes cinco vistas de cámara para elegir.



CÁMARA DE PERSECUCIÓN CERCANA



CÁMARA DE PERSECUCIÓN LEJANA



CÁMARA DE PARACHOQUES



CÁMARA DE CAPÓ



CÁMARA DE CASCO

## VISTA TRASERA

Cada una de las cámaras del juego tiene una función para "Mirar atrás", que se encuentra en el botón **Y** de forma predeterminada. Pulsa este botón para conseguir una vista trasera de tu coche en acción.

# DISCIPLINAS DE CARRERA

**EN GRID HAY VARIAS DISCIPLINAS DE CARRERA QUE TENDRÁS QUE DOMINAR. SE DESCRIBEN A CONTINUACIÓN:**



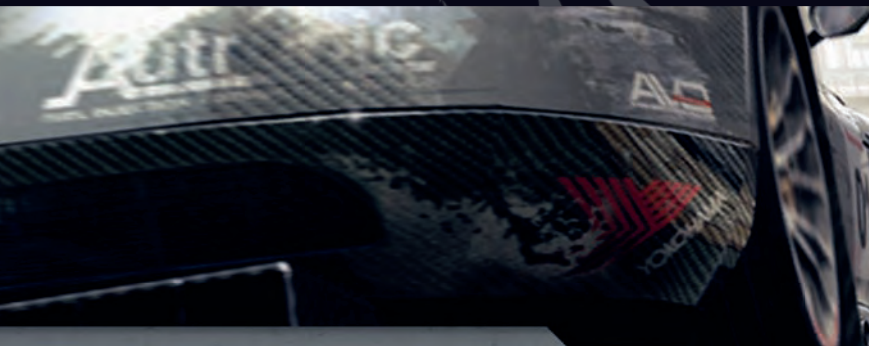
## CARRERA DE AGARRE

Estas pruebas cubren una gran variedad de clases que incluyen GT, Open Wheel, Pro Muscle y Touring Cars. Aquí correrás contra un grupo de hasta 20 coches y gana el primero que llega a la bandera a cuadros.



## DRIFT (DERRAPES)

El drifting consiste en desplazar tu coche lateralmente a gran velocidad. Consigues puntos por el ángulo y la velocidad del drift; y cuánto más cerca puedas pasar de la bandera del vértice, más puntos conseguirás. Después de un drift, tienes una pequeña ventana de tiempo para iniciar otro. Si enlazas varios drifts aumentarás tu combo. Hay varios desafíos de drift:



## DRIFT GP

Estas pruebas se basan en una estructura de torneo con eliminatoria. Se emparejan todos los competidores y participan en una carrera en la que deben superar al oponente. El que vence pasa a la siguiente ronda.

## BATALLA DE DRIFT

Esta prueba combina las carreras urbanas con el drifting. Al realizar drifts conseguirás puntos por la velocidad, el ángulo y la duración. Además, tu posición en la carrera multiplicará la puntuación de ese drift. Los pilotos en la primera posición consiguen más puntos y los jugadores del final del grupo consiguen muy pocos.

## FREESTYLE DRIFT

En esta prueba, cada competidor hace dos recorridos con tiempo en una zona abierta para conseguir el mayor número de puntos de drift. El ganador es el piloto con la puntuación más alta después de esos dos recorridos.

## DOWNHILL DRIFT

Enfréntate a la famosa ruta de drift en el Monte Haruna, en Japón. Estas sinuosas carreteras de montaña son perfectas para el drifting.







## TOUGE

Las Touge son carreras de uno contra otro por estrechas carreteras de montaña japonesas. En GRID hay dos tipos diferentes de pruebas Touge:



### PRO TOUGE

Esta prueba tiene lugar durante el día en carreteras públicas cerradas. Correrás dos vueltas contra cada oponente: una hacia arriba y otra hacia abajo. El contacto entre los pilotos está estrictamente prohibido así que ten cuidado cuanto intentes una maniobra de adelantamiento. El ganador es el más rápido en los dos intentos.



### MIDNIGHT TOUGE

La estructura de este evento es la misma que Pro Touge pero las reglas se lanzan por la ventana. Está permitido el contacto entre los coches y las carreteras no están cerradas. Esto significa que además de evitar a tu oponente tendrás que vigilar los coches de otros conductores...



## RESISTENCIA

Las carreras de resistencia son las más largas e incluyen las Series Le Mans y la prestigiosa "24 Horas de Le Mans". En cada carrera toman parte cuatro clases de coches diferentes, pero sólo tienes que preocuparte de los competidores de tu clase.



## DEMOLITION DERBY

En Demolition Derby no hay reglas, básicamente. El ganador es el primer coche que cruce la línea: de cualquier manera posible o bien siendo el último coche que quede.

# NIVELES DE DIFICULTAD

En todos los eventos de GRID puedes establecer el nivel de dificultad. El nivel de dificultad influye en la habilidad de los pilotos con los que te enfrentarás y con el número de Flashbacks que puedes utilizar en cada carrera.

Si tienes dificultades en una prueba, pasa a un nivel de dificultad más bajo; o si te parece que la carrera es demasiado sencilla, deberías subir el nivel un poco más. Conseguirás más reputación por correr y ganar en los niveles de dificultad más complicados.

## FLASHBACK

¿Has destrozado tu coche en una chicane complicada? ¿Has dañado tu coche en la última vuelta de una carrera? Todo no está perdido gracias a la nueva función Flashback de GRID. A partir de una repetición en carrera, podrás elegir el momento exacto al que desees “rebobinar”, y pulsando el botón **X** podrás continuar la carrera desde ese punto. Los Flashbacks están limitados (tendrás menos cuanto más alto sea el nivel de dificultad) y en el Mundo GRID hay una bonificación monetaria si no los utilizas, pero Flashback es una forma fantástica de salir de situaciones complicadas.





## MUNDO GRID

**AQUÍ ES DONDE EMPIEZAS TU CARRERA AUTOMOVILÍSTICA. DURANTE ESTE TIEMPO CONSTRUIRÁS UN IMPERIO DE CARRERAS, LLEVANDO A TU EQUIPO A LA CIMA DEL DEPORTE INTERNACIONAL.**

**TUS OBJETIVOS SON CONVERTIRTE EN EL MEJOR PILOTO DEL MUNDO Y POSEER EL MEJOR EQUIPO DE CARRERAS.**

## COMIENZO DE TU ESTRELLATO

Todo nuevo piloto tiene que ganar sus credenciales de Novato en una Clasificación de licencia. Si terminas la carrera, conseguirás el estado de Novato y estarás clasificado para correr en cualquier región.

A medida que progrese en tu estrellato, conseguirás mayores licencias en cada región, que te permitirán entrar en eventos de carrera más prestigiosos y ganar más dinero.

Tu objetivo debería ser conseguir la Licencia global, que te permitirá competir al nivel de la élite internacional.

## CONFIGURACIÓN DE TU EQUIPO

Empiezas en la parte baja de la escalera y tendrás que ganar algo de dinero antes de poder empezar el caro proceso de montar tu propio equipo. Tu Business Manager te avisará de los aspectos comerciales de tu carrera profesional para que puedas concentrarte en correr.



## REPUTACIÓN

Ganas reputación al competir con éxito en distintos eventos. Cuanto mejor lo hagas, más reputación ganarás. La reputación desbloquea nuevas licencias en cada región, que te permitirán entrar en eventos mejor recompensados. Tienes una reputación diferente en cada una de las regiones: puedes ser el piloto más respetado en Estados Unidos, pero si nunca has corrido en Japón, tu reputación allí será cero.

Conseguirás ser el mejor piloto del mundo cuando tengas mayor reputación que ningún otro.

## DINERO

Puedes ganar dinero en GRID de muchas formas: desde el dinero de los premios a pagos de patrocinadores por conducir para otros equipos. Necesitarás dinero para comprar coches y para contratar un compañero que corra para tu equipo.

Tendrás el mejor equipo del mundo cuando ganes más dinero que nadie en una temporada.

## OFERTAS AL PILOTO

Conducir para otros equipos es una buena forma de probar diferentes coches y estilos de carrera. Ganarás una cantidad fija por terminar cada carrera más las bonificaciones si cumples los objetivos del equipo. Las ofertas al piloto son una buena forma de ganar dinero rápidamente, pero correr para otros no aumentará tu reputación tanto como lo haría correr para tu propio equipo.

Puedes aceptar Ofertas al piloto en cualquier punto de tu carrera.

## EVENTOS DE CARRERA

Una vez que hayas establecido tu propio equipo tendrás acceso al podio que representa el mundo de las Carreras profesionales. El podio está dividido en las tres regiones siguientes:

### EUROPA

El hogar espiritual de los deportes automovilísticos, Europa incorpora carreras de circuito tradicionales en una gran variedad de campeonatos de Touring, GT y Open Wheel. La región contiene algunos de los circuitos más prestigiosos y difíciles del mundo.

### JAPÓN

La región japonesa incorpora carreras urbanas, campeonatos de drift y series Pro-Tuned. Una plétora de circuitos urbanos se compensa con agotadores recorridos de Touge y escenarios para hacer drift en estilo libre.

### ESTADOS UNIDOS

En la región de Estados Unidos se puede encontrar una mezcla diversa de estilos. Desde carreras de coches de stock a otras urbanas de GT, los campeonatos de América muestran una diversidad de estilos de carrera basados en la potencia y en la velocidad.

Al terminar eventos aumenta tu Reputación en cada región y consigues nuevas licencias. Cuantas más licencias tengas, en más eventos podrás entrar y más dinero conseguirás. Subir tu reputación por las tres regiones del juego te permitirá competir en eventos mayores y mejores y finalmente te dará acceso al nivel Internacional.



## COMPRAR COCHES

Cuando empieces con tu propio equipo, tendrás un clásico Ford Mustang de 1970 para correr: lo puedes usar para varios eventos por todo el mundo. Si quieres correr en eventos diferentes, tendrás que comprar un coche apropiado. Para ello, selecciona el evento en el que desees competir y se te mostrarán los coches que pueden participar en él. Cuando hayas elegido el coche que quieres comprar, debes decidir si lo compras nuevo o en eBay Motors.

Al comprar un coche nuevo pagas por él el precio de catálogo, pero tienes la confianza de que no ha sido usado.

En eBay Motors puedes comprar coches usados, de los que puedes examinar su historial. Si eres lo bastante astuto, puedes encontrar auténticas gangas.

## VENDER COCHES

Si has acabado con un coche en particular, no hay motivo de que lo tengas ocupando espacio en tu garaje: ¿por qué no venderlo y conseguir dinero para uno mejor? Una vez más tienes dos opciones: venderlo en privado o en eBay Motors.

Si lo vendes en privado, lograrás una venta instantánea pero el precio no será tan competitivo.

Si lo vendes en eBay Motors, tardarás un poco más pero conseguirás más dinero.

## PATROCINADORES

Cuando tu equipo empiece a conseguir buenos resultados en los eventos, se te acercarán potenciales patrocinadores. Te ofrecerán dinero a cambio de que lleves su logotipo en tu coche, pero esperarán que cumplas ciertos estándares antes de pagarte. Utiliza la opción Patrocinadores en Mi Equipo para seleccionar tus patrocinadores y presta atención a sus requisitos para asegurarte de conseguir los mejores acuerdos.



## COMPAÑEROS DE EQUIPO

Cuando tu equipo haya alcanzado un cierto nivel, podrás contratar un compañero de equipo para que corra contigo en cada evento en que participes. Tendrás que pagarle unos honorarios cuando le contrates y recibirá un porcentaje de sus propias victorias, pero duplicará las ganancias potenciales de tu equipo en cada evento.

## 24 HORAS DE LE MANS

Al final de cada temporada tendrás la oportunidad de entrar en las “24 Horas de Le Mans” en uno de los circuitos de pruebas más difíciles del mundo: el prestigioso Circuito de la Sarthe. Los coches participantes en el evento se dividen en cuatro clases y se consiguen premios por ganar en la clase y en la carrera. La carrera tiene lugar al final de cada temporada y ganarla es lo máximo de la carrera profesional de cualquier piloto.

## MARCADORES DE PILOTO Y DE EQUIPO

Los objetivos del modo Estrellato son convertirse en el número uno entre los pilotos y entre los equipos. Los marcadores de piloto y de equipo mostrarán la clasificación de cada piloto y equipo respectivamente, basándose en su Reputación y en sus Ganancias en la temporada.



# OTROS MODOS

## DÍA DE CARRERA

En este modo puedes correr una única carrera según tus especificaciones exactas.

## PRUEBA DE CONDUCCIÓN

Cuando compras un coche puedes hacer una prueba de conducción en cualquier circuito del mundo. Selecciona el coche en la opción Ver coches y elige el circuito en que quieres probarlo.

En este modo puedes marcar los tiempos de vuelta más rápidos que puedes colocar en los marcadores de Xbox LIVE®.

## REPETICIONES

Después de cada carrera, podrás ver una repetición completa de lo bien que has conducido. Como tienes control total sobre la repetición puedes verla todas las veces que quieras.

**Nota:** Para activar las repeticiones debes tener conectado un disco duro a la consola Xbox 360.

Durante una carrera puedes elegir ver una Repetición instantánea de la acción en cualquier momento. No tienes más que pulsar el botón Back para volver a ver la última sección de la carrera.



# DAÑOS

Si dañás gravemente una parte de tu coche, se iluminará el icono correspondiente en el lado derecho durante una carrera. Los iconos cambiarán de color a medida que el coche reciba más daños, del amarillo al rojo.



— **MARCHAS** – Los daños en la caja de cambios pueden impedir que tu coche consiga su velocidad máxima y reducen la capacidad de cambiar de marcha con fluidez.

— **SUSPENSIÓN** – Los daños en la suspensión afectarán a la estabilidad en carretera y a la habilidad para tomar las curvas.

— **DIRECCIÓN** – Los daños en la dirección reducirán la respuesta del vehículo y si son graves pueden provocar que se desplace hacia un lado.

— **MOTOR** – Los daños en el motor de coche reducirán notablemente el rendimiento del vehículo, reduciendo su velocidad máxima y su aceleración.

— **RUEDAS** – Los daños en las ruedas reducen la estabilidad y la manejabilidad del coche.

# OPCIONES

Desde el menú Opciones del menú principal puedes acceder a las siguientes configuraciones del juego:

## CONFIGURAR PERFIL

Desde el menú Configurar perfil puedes editar los detalles del perfil de tu piloto, que incluyen la activación o desactivación del autoguardado y la configuración de la transmisión preferida por defecto para tu vehículo. También puedes guardar tu perfil de juego o cargar un perfil alternativo previamente guardado.

## CONTROLES

En el menú Controles puede seleccionar una de las configuraciones predefinidas de controles o personalizarla según tus preferencias personales.

**Nota:** Consulta el principio del manual para ver la configuración predefinida de controles.

## CONFIGURACIÓN DE PANTALLA

Desde aquí puedes activar o desactivar elementos de la pantalla de juego.

## SONIDO

Desde aquí puedes controlar los niveles de volumen de los Efectos de sonido, de los Diálogos y de la Música. También puedes seleccionar el tipo de salida del sonido [estéreo/surround/auriculares].

## CÓDIGOS DE BONIFICACIÓN

Desde aquí puedes acceder a los Códigos de acceso secretos e introducir Códigos de bonificación para desbloquear funciones bloqueadas del juego.

**Nota:** Consulta la parte trasera de este manual para ver más información sobre el sistema de Códigos de bonificación.



# CÓMO CONECTAR A XBOX LIVE

**JUEGA CON CUALQUIERA EN CUALQUIER MOMENTO Y LUGAR EN XBOX LIVE. CREA TU PERFIL (TU TARJETA DE JUGADOR). CHARLA CON TUS AMIGOS. DESCARGA CONTENIDO EN EL BAZAR XBOX LIVE. ENVÍA Y RECIBE MENSAJES DE VÍDEO Y DE VOZ. CONÉCTATE Y ÚNETE A LA REVOLUCIÓN.**

## CONEXIÓN

Antes de poder utilizar Xbox LIVE, conecta tu consola Xbox 360 a una conexión de alta velocidad a Internet e inicia sesión para convertirte en un miembro de Xbox LIVE. Para obtener más información sobre la conexión y para determinar si Xbox LIVE está disponible en tu región, dirígete a [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries).

## CONTROL PARENTAL

Estas herramientas sencillas y flexibles permiten a los padres y cuidadores decidir a qué juegos pueden acceder los jugadores más jóvenes basándose en la clasificación del contenido. Para más información, dirígete a [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings).

## RESUMEN

En Race Driver GRID los jugadores pueden tomar parte en carreras con 12 jugadores simultáneamente en línea o con System Link. Para ello, dirígete a la opción Xbox LIVE del menú Multijugador (si estás conectado) y sigue las instrucciones en pantalla para competir en una Partida Privada, de Jugador o Igualada.

Al seleccionar Partida Igualada o de Jugador el juego te ofrecerá las siguientes opciones:

## PARTIDA RÁPIDA

La Partida Rápida es la forma más rápida y sencilla de entrar en el juego. Busca el primer juego disponible al que puedas unirte y te pone en él automáticamente.

## **PARTIDA PERSONALIZADA**

Esta opción te permite especificar exactamente el tipo de juego al que vas a unirte. Al seleccionar esta opción vas a la pantalla de configuración en la que puedes definir los criterios de tu búsqueda de juegos. Al pulsar en seleccionar aparecerá una lista de juegos que coinciden con tu búsqueda y podrás seleccionar al que quieras unirte. Si no hay juegos disponibles que coincidan con los parámetros que has definido se te preguntará si deseas crear tu propia sesión en la que puedes esperar a que se unan otros.

## **CREAR SESIÓN**

Esta opción te permite definir el tipo de carrera a la que deseas jugar y crear una sesión con esos parámetros. Una vez creada puedes esperar en el punto de encuentro a que se unan otros jugadores o enviar invitaciones a tu Lista de amigos.

## **PARTIDA PRIVADA**

Esta opción te permite crear una sesión que no es pública a la que otros jugadores pueden acceder únicamente por invitación. Selecciona esta opción si deseas crear una sesión específica en la que sólo podáis jugar tú y tus amigos. En las Partidas Privadas no hay votos y después de cada carrera el jugador que creó la sesión selecciona las opciones para la siguiente.

## **SISTEMA DE VOTACIÓN DE XBOX LIVE**

Al jugar en partidas públicas de Xbox LIVE todos los Eventos se eligen por medio de un sistema de votación. Este sistema permite que todos los jugadores puedan decidir sobre el siguiente evento en el que correrán. El sistema de votación siempre consta de dos rondas separadas.

En la primera ronda de votación, los jugadores eligen la región en la que desean correr. Ésta determina a su vez los Eventos disponibles para elegir en la segunda ronda de votación. Una vez que todos los jugadores han emitido su voto (o ha vencido el límite de tiempo) se selecciona la región con más votos y todos los jugadores pasan automáticamente a la segunda ronda de la votación.

Para esta siguiente ronda de votación, los jugadores eligen en qué Evento (de la región seleccionada anteriormente) van a competir. Una vez que todos los jugadores han emitido su voto (o ha vencido el límite de tiempo), se selecciona el Evento con más votos y todos los jugadores pasan al punto de encuentro en el que pueden elegir su coche y distintivos y luego esperar a que empiece la carrera.

## SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Los puntos que se ofrecen para cada carrera vienen determinados por el número de jugadores que están compitiendo, lo que implica que cuantos más jugadores se unan a la sesión, más puntos se ofrecerán. De esta forma, aunque te incorpores tarde a un Evento sigues teniendo posibilidades de ganar puesto que habrá más puntos en juego.

## SISTEMA DE EXPERIENCIA

El juego utilizará un Sistema de clasificación de experiencia que otorga puntos a los jugadores cada vez que compitan en carreras igualadas de Xbox LIVE. A medida que ganes puntos conseguirás avanzar en la clasificación que se indica junto a tu nombre en el punto de encuentro. Tras terminar una carrera de Xbox LIVE podrás comprobar los puntos que has ganado y los puntos que necesitas para ascender en la clasificación.

***El sistema de Puntos de experiencia funciona de la manera siguiente:***

- Cuando entres por primera vez en el modo en línea tendrás 0 puntos de experiencia y la clasificación de “Novato junior”.
- Empezarás a ganar puntos en cada carrera en línea que termines.
- Cuanto mejor lo hagas, más puntos recibirás. Conseguirás puntos de bonificación si vences a jugadores con mejor clasificación o acabas en el podio.



## TRUESKILL™

Cada jugador en Xbox LIVE está clasificado según los puntos que ha conseguido. Tus puntos pueden aumentar cuando ganes a otros jugadores y mejorar tu posición en la Clasificación mundial. Puedes ver tu clasificación de TrueSkill actual en el menú Marcadores.

**Nota:** Si sales de un juego de categoría mundial mientras estás corriendo se considerará como que te has retirado y perderás puntos de clasificación.

## MARCADORES

Cuando estás conectado a Xbox LIVE, tus marcadores en el juego se actualizarán automáticamente con tus propias puntuaciones personales contra la comunidad en línea y también se actualizarán con los récords mundiales de cada circuito.

Cuando logres un nuevo récord personal en una vuelta, se te comunicará al final de la vuelta y el nuevo récord se actualizará automáticamente en el marcador en línea.

Cada marcador clasificará a los jugadores según su vuelta más rápida en cada grado de coche. Se podrá descargar el coche fantasma del jugador más rápido de cada circuito para competir en el modo de prueba de conducción. Los marcadores pueden verse desde el menú principal de Xbox LIVE.

## SYSTEM LINK

Si tienes la consola Xbox 360 conectada a una red, puedes crear (o unirte) a una sesión de juego por System Link que funciona de la misma forma que las Partidas Privadas de Xbox LIVE a la que pueden unirse otros jugadores en la misma red.

# AGRADECIMIENTOS

## FABRICANTES Y EQUIPOS

Alan Docking Racing  
All American Racing  
America Honda Motor Co., Inc.  
Aston Martin Racing  
AUDI AG  
BMW AG  
Chrysler LLC  
Creation Autosportif  
Doran Enterprises, Inc.  
Ford Motor Company  
Fuji Heavy Industries Limited  
General Motors Corporation  
Groupe Orica  
Honda Motor Co., Ltd.  
Jedi Racing Cars Ltd.  
Koenigsegg Automotive AB  
Lola Cars International Ltd.  
Mazda Motor Corporation  
Nissan Motor Co. Ltd.  
Nissan Motorsports International Co., Ltd.  
Pagani Automobili S.p.A.  
Panoz Auto Development Corporation  
R Millen Motorsport  
Saleen Performance Inc.  
Spyker Cars N.V.  
Team Orange  
Top Secret  
Toyota Motor Corporation  
TVR Motors Company Limited

## CIRCUITOS

Circuit de Spa-Francorchamps  
Circuito del Jarama  
Donington Park  
Istanbul Park  
Le Mans  
Nürburgring

## PATROCINADORES

A&I (Peco) Acoustics Ltd  
A-Fab Corporation  
A.S.M.C. LTD  
Acer Inc.  
Advance Staff Co. Ltd  
Akrapovic d.o.o.  
Alpine Electronics UK Ltd  
Alpinestars S.p.A.  
Altro Ltd  
AMD Inc.  
Apex Integration Inc.  
APS  
Arai Helmet (Europe) B.V./Area 52 Autosport Ltd  
Ark Performance Inc.  
AS Auto Verlag GmbH  
AT&T Knowledge Ventures LP II

Auto Inparts Ltd  
Autocar Electrical Equipment Co. Ltd  
Autographed Collectables  
Autronic  
AVO Turboworld  
Avo UK Ltd  
Axel Springer  
Axo America, Inc.  
Bang & Olufsen UK Limited  
Basic Properties BV  
Bell Sports Inc.  
Be.Rik Distribution S.r.l.  
BF Goodrich  
BFS Brands, LLC and Bridgestone  
Licensing Services, Inc.  
BK Racing Ltd  
Black Diamond Performance  
BMC s.r.l.  
BN Sports Company Limited  
Bose Limited  
BPM Sports  
Brembo S.p.A.  
Bridgestone Corporation  
Buddy Club Limited  
Castrol Limited  
CHPublications Ltd.  
Clorox Car Care Ltd.  
Cobra Supaform Ltd.  
Collins Performance Engineering  
Compomotive Automotive 73 Ltd.  
Cooper-Avon Tyres Limited  
Corbeau Seats Ltd  
Cummins Turbo Technologies Ltd  
Dainese S.p.A.  
Dastek UK Ltd  
De Rigo S.p.A.  
Dell Inc.  
Dennis Publishing Ltd  
Design Engineering, Inc.  
DHL International GmbH / Deutsche Post AG  
Double Red  
Dread Ltd  
Eddie Stobart  
easyGroup IP Licensing Limited  
EBC Brakes/Freeman Automotive UK Ltd  
Emap Plc  
EPM: Technology Group  
EPTG Ltd. / Power Engineering  
Falken Tire Corporation  
Federal Mogul Corporation  
Fidanza Engineering Corporation  
Fila Luxembourg S.a.r.l.  
Forge Motorsport Inc.  
Goodridge (UK) Ltd  
Goodyear Dunlop Tires Europe



GPR Motorsport Equipment Ltd  
 Grand Prix Legends  
 Heinrich Eibach GmbH  
 Hella Limited  
 HKS U.S.A., Inc.  
 Holley Performance Products, Inc.  
 HRE Performance Wheels  
 Hydrex Equipment  
 Injen Technology Co. Ltd  
 Intercomp  
 Janspeed Performance Exhaust Systems  
 JVC (U.K.) Limited  
 K&N Engineering, Inc.  
 Kenwood Corporation  
 Koni BV  
 Koninklijke Philips Electronics N.V.  
 Last Minute Network Limited  
 LOT USA  
 Lucas Oil Products Inc.  
 LuK Aftermarket Service Ltd  
 Magneti Marelli Holding S.p.A.  
 Max-Torque Ltd  
 Michelin Group of Companies  
 Milltek Sport  
 Momo srl  
 Motul  
 Neptune Orient Lines Limited  
 No Fear  
 Ohlins Racing AB  
 Omex Technology Systems Ltd  
 OMP Racing S.r.l.  
 On Pole.Com  
 O.Z. S.p.A.  
 P&O Ferries Holdings Limited  
 Pace Products (Anglia) Ltd  
 Pauls Model Art  
 Pearl Motor Yachts Ltd  
 Penske Racing Shocks  
 Performance Wheels Limited  
 Pfiltzner Performance Gearbox  
 Pipercross Ltd  
 POTN.com  
 Pramac S.p.A.  
 Premium & Collectables Co. Ltd  
 Prolong Super Lubricants Inc.  
 Pro-Motiv.Com Ltd  
 Puma AG  
 Quickshift Racing  
 R.T. Quaife Engineering Limited  
 Racelogic Ltd  
 Raceparts (U.K.) Ltd  
 RAYS Co., Ltd  
 Recaro GmbH & Co. KG  
 Red Bull GmbH  
 Red Dot Racing

Reddmango  
 Remus Innovation GmbH  
 Reuters  
 ReVerie Ltd  
 Revolution Performance Motorstore  
 Rock Chemicals Ltd  
 Rotor, Inc.  
 Scorpion Exhausts Ltd  
 Shark AG  
 Simpson Performance Products  
 Snap-on Tools  
 SPA Group  
 Spax Performance  
 Sparco S.p.A.  
 Speed Channel  
 Spidi Sport S.r.l.  
 SRB Power Ltd  
 Stilo S.r.l.  
 Superchips Inc.  
 Supersprint S.r.l.  
 Suzuki Motor Corporation  
 Tag Heuer S.A.  
 Tanaka Industrial Co., Ltd  
 Teamvise Ltd  
 Tein, Inc.  
 The Flannel Group  
 ThyssenKrupp Bilstein GmbH  
 TMD Friction  
 Toda Racing Co., LTD  
 Toora S.p.A.  
 Toyo Tyre (UK)  
 Tractive Solutions Limited  
 Trader Media Group  
 TSW International Ltd  
 Valvoline, a division of Ashland Inc.  
 Vertex USA  
 Virgin Mobile  
 Vodafone Ireland Marketing Limited & Vodafone  
 Group plc  
 Weinberg Logistics & Distribution Pte Ltd  
 Wolf AEM  
 Wolftrace Wheels (UK) Limited  
 Xlarge  
 Xtrac Limited  
 YHI Manufacturing (Shanghai) Co. Ltd  
 Yokohama Rubber Co. Ltd  
 Yokomo Ltd.  
 Zender GmbH

#### OTROS

Automobile Club De L'Ouest  
 D1GP Corporation  
 Hiroki Furuse (Sleepy)

# CRÉDITOS

## VP DE CODEMASTERS STUDIOS

Gavin Cheshire

## PRODUCTOR EJECUTIVO

Gavin Raeburn

## PRODUCTOR SENIOR

Clive Moody

## PRODUCTOR ASOCIADO

Darren Champion

## DISEÑADOR JEFE DEL JUEGO

Ralph Fulton

## DISEÑO DEL JUEGO

Paul Turland  
David Tillotson  
Jonathan Davis-Hunt  
Gehan Pathiraja  
Andrew Kimberley

## DISEÑO DE CIRCUITOS

Graham Bromley  
Jason Evans  
Lee Niven  
Glenn McDonald  
Kristian Alder-Byrne  
Jason Wakelam

## DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL

Nathan Fisher

## DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL ASISTENTE

Michael Rutter

## DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL TÉCNICO

Jorge Hernandez-Soria

## DISEÑADOR GRÁFICO PRINCIPAL CONCEPTUAL

Daniel Oxford

## PROGRAMADOR PRINCIPAL

Alan Roberts

## PROGRAMADORES

Adam Askew  
Adam Sawkins  
Alan Jardine  
Alasdair Martin  
Alex de Rosee  
Andrew Sage  
Ben Knight  
David Dempsey  
Gareth Thomas  
Gary Buckley  
Giannis Ioannou  
Graham Watson  
Hugh Lowry  
James Manning  
Joakim Hentula  
Jocelyn Weiss

John Watkins  
Jon Wingrove  
Karl Hammarling  
Liam Murphy  
Malcolm Coleman  
Matthew Craven  
Michael Bailey  
Michael Nimmo  
Mike Singleton  
Nic Melder  
Parven Hussain  
Paul Penson  
Richard Batty  
Robert Pattenden  
Robin Bradley  
Scott Stephen  
Stephen Edmonds  
Tamas Strezeneczki  
Will Stones  
Adam Johnson  
Andy Shenton  
Rob Mann

## STUDIO TECHNICIAN

Matt Turner

## DIRECTOR DE ARTE

Nick Pain

## DIRECTOR DE SUBCONTRATACIÓN

Andre Stiegler

## DIRECTOR DE ARTE EJECUTIVO

Rachel Weston

## ENTORNO 3D

Peter Ridgway  
Khushpal Kalsi  
Iain Douglas  
Aamar Mirza  
Joe Bradford  
Adam Hill  
Seth Brown  
Oscar Soper  
Martin Turner  
Thomas Stratford  
John Bakis  
Andria Warren  
Radek Szczepanczyk  
Jason Dovey  
Karl Davies  
Sia Nyuk Fung

## VEHÍCULOS 3D

Nick Phillips  
Steve Tsang  
Richard Thomas  
Matt Jones

## ALTA RESOLUCIÓN

Simon Enstock  
Jim Vickers  
Stephane Wiederkehr

## 2D

Phillip Cox  
Peter Santha  
Christian McMorran  
Adrian Waters

## ANIMACIÓN

Colin Smyth  
Adam Batham  
Huy Nguyen  
Matt D'Rozzario

## PERSONAJES 3D

Toby Hynes  
Ben Siddons  
Mark Hancock  
Paul Edwards

## I+D

Martin Wood  
Tom Whibley

## EFFECTOS VISUALES

Jon Graham  
James Watts

## KL STUDIO

## JEFES DE GRUPO DE ENTORNOS

David Khaw Ban Huat  
Gan Khoon Deed (Gerome)  
Hong Tuan-Keat (Eugene)  
Karen Loh Cheng Leng  
Lim Soon Aik  
Lor Hang Chuan  
Shervie Tan

## DISEÑADORES GRÁFICOS

Ang Chai Cheen  
Beh Chor Joo  
Chan Kam Wai  
Chee Yim Mei (Jouly)  
Chew Tiong Nam  
Chin Wai Kien (Kelvin)  
Choy Yuen Yee  
Chun Zhenhui  
Faizal Bin Md. Fadzil  
Hang Hue Li  
Hoo Wai Khinn  
Kenneth Lim Wee Leng  
Kong Foong Chin (KFC)  
Lai Fung Yen  
Lee Fook Loy (Roy)  
Lee Ka Hal  
Leong Kha Hau (Adrick)  
Lew Wai Hong (Joe)  
Lim Jenn Yu  
Mohd Faizal Bin Ahmad Norrahma  
Mohd Fazlan Bin Abdul Jamil  
Mohd Munadzam Bin Samsudin  
Noorazhar Bin Mohd Noor

Noor Izmal Mukhriz Bin Ismail  
Siah Joon Kiong  
Stephanie Yong Jo-Ann  
Sung Pei Sun  
Syamil Bin Abd Latif  
Tan Kean Woi  
Teh Jia Shyan  
Tey Hong Yeow  
Thum Chee Ket (Jack)  
Yap Ann Rose  
Yap Wai Mun  
Yeo Chuan Tong  
Choo Chuan Zui  
Koh Yen Yee  
Lim Ying Jie  
Loo Yaw Yee  
Sia Nyuk Fung  
Tan Eng Hong (Jacob)  
Tey Kai Guan (Nicholas)  
Wong Kew Chee  
Yap Jun Voon

**JEFE DE GRUPO DE VEHÍCULOS**  
Azmi Bin Mohd Amin

**DISEÑADORES GRÁFICOS**

Abdul Khaliq Bin Abu Hassan  
Shaari  
Cheng Lin Chou (Chris)  
Ho Kuan Teck  
Kok Chen Yong  
Liew Seng Tat  
Ma Hanson  
Ng Kah Yeow (Kenji)  
Ng Say Chong (Raymond)  
Yeap Guan Beng  
Cheong Kim Weng (Deric)  
Gilbert Chong Ming Jin  
See Zheng Xun (Michael)  
Teh Huai Yuan

**DIRECTOR DE ADMINISTRACIÓN  
Y PERSONAL DE SOPORTE**  
H.S.Low

**DIRECTOR GENERAL**  
Maxime Villandre

**DIRECTOR FINANCIERO**  
Kah Chai Tay

**EJECUTIVO DE RRHH**  
Sook Mee Kuan

**AUXILIAR ADMINISTRATIVO**  
Farra Nadia Zuhari

**INGENIERO DE SOPORTE TÉCNICO**  
Chin Cheong Weng

**DIRECTOR TÉCNICO  
DE DISEÑO GRÁFICO**  
Jason Butterley

**RESPONSABLE TÉCNICO  
DE DISEÑO GRÁFICO**  
Ian Ng Siang Yong

**PRODUCTION ASSISTANT**

Chong Ee Von  
Lau Chee Shyong

**DISEÑO GRÁFICO ADICIONAL**  
Glass Egg

**CENTRAL TECH**

**CHIEF TECHNICAL OFFICER**  
Bryan Marshall

**OFICINA DE PLANIFICACIÓN  
DE PROYECTOS**  
Steve Eccles

**TECNOLOGÍA CENTRAL**

Brant Nicholas  
Chris Brunning  
Bryan Black  
Nick Trout  
Alex Tyrer  
Leigh Bradburn  
David Burke  
Neil Owen  
Simon Goodwin  
Peter Goodwin  
Aristotel Digenis  
Csaba Berenyi  
John Atkinson  
Jay Rathod  
Laurent Nguyen  
Peter Akehurst  
Ryan Wallace  
Tadeusz Marianski  
Andrew Dennison  
John Longcroft-Neal  
Daniel Lawrence

**BRANDING**  
Tim Woodley  
Guy Pearce

**MARKETING**  
Charles Bellfield  
Dan Robinson

**EDITOR DE VÍDEO**  
Sam Hatton-Brown

**EDITOR DE VÍDEO AUXILIAR**  
Philip Roberts

**LICENCIAS E INVESTIGACIÓN**  
Peter Hansen-Chambers  
Toby Heap  
Rosetta Rizzo  
Antonia Rodriguez

**SERVICIOS DE MARKETING**  
Peter Matthews  
Dave Alcock  
Barry Cheney  
Andy Hack  
Amarjit Bilkhu  
Wayne Garfirth

**CENTRAL PR**

Rich Eddy  
Sam Cordier  
Peter Webber

**DIRECTOR LEGAL,  
ASUNTOS EMPRESARIALES**  
Julian Ward

**ABOGADO**  
Simon Moynihan

**CODEMASTERS**

**DIRECTOR DE AUDIO**  
Will Davis

**RESPONSABLE DE AUDIO**  
Mark Knight

**DISEÑO DE AUDIO**  
Mike De Belle  
Andy Grier  
John Davies  
Oliver Johnson  
Ed Walker  
Jethro Dunn

**EQUIPO DE SERVICIOS  
INTERACTIVOS EN  
TECNICOLOR**

Conductores  
Taka Aono  
Hiro Sumida

**SUPERVISOR DE GRABACIÓN**  
Tom Hays

**GRABADORES**  
John Fasal  
Eric Potter  
Will Davis  
Lydian Tone  
David Fisk

**AYUDANTES DE GRABACIÓN**  
Elizabeth Johnson  
Rafael Lopez

**DISEÑO Y EDICIÓN DE EFECTOS  
ESPECIALES**  
Mark Jasper  
Lydian Tone  
Elizabeth Johnson

## REPARTO:

### JEFE DE BOXES

Kirk Thornton

### ENCARGADA

Michele Specht

### LOCUTOR DE ESTADOS UNIDOS

Mel Fair

### COMPAÑEROS DE ESTADOS UNIDOS

Lex Lang

Joe Cappeletti

Steve Van Wormer

### COMPAÑEROS DE UK

Josh Cohen

Adam Rhys

Simon Carlyle

### COMPAÑEROS JAPONESES

Akira Kaneda

Henry Hayashi

### LOCUTOR JAPONÉS

Yuri Lowenthal

### COMPAÑERO IRLANDÉS

Liam O'Brian

### COMPAÑERO ESPAÑOL

Lex Lang

### COMPAÑERO ALEMÁN

Mark Bremer

### COMPAÑERO ESCANDINAVO

Patrick Strom

### COMPAÑERO ITALIANO

Paolo de Santis

### COMPAÑERO FRANCÉS

Emmanule Rausenberger

*Grabado en Technicolor*

*Interactive Services, Burbank*

### DIRECTOR

Lex Lang

### INGENIEROS

Thanos Kazakos

David Walsh

### EDITORES

Elizabeth Johnson

Frank Szick

Lydian Tone

### DIRECTOR DE LOCALIZACIÓN

Rafael Lopez

### GESTIÓN DEL PROYECTO

Ayumi Logan

Carole Huguet

### DIRECTOR DE ESTUDIO

Ulrich Muehl

## INGENIERO

Marko Backmann

## REPARTO ESPAÑOL

Jorge Teixeira

Ana Plaza

Jordi Estupiña

Carlos Salamanca

César Díaz

Rais David Bascónes

David García

Juan Navarro

Marcos Graña

Pedro Tena

## REPARTO ALEMÁN

Mark Bremer

Anne Moll

Christian Rudolph

Christian Stark

Mario Grete

Martin May

Tobias Schmidt

## REPARTO FRANCÉS

Tania De Domenico

Dario Oppido

Paolo De Santis

Renato Novara

Claudio Moneta

Walter Rivetti

Davide Albano

Alessandro Zurla

Massimo di Benedetto

Matteo Zanotti

Lorenzo Scattorin

## REPARTO ITALIANO

Thierry Kazazian

Sophie Riffont

Patrick Borg

Mael Davan-Soulas

Martial Le Minoux

Yann Pichon

Jeremy Prevost

Emmanuel Rausenberger

Stéphane Roux

Serge Thiriet

## MÚSICA

Composed by Ian Livingstone

## MÚSICA ADICIONAL

Aaron Sapp

Thomas J Bergersen

## TROMPETAS

Hugh Davies

## GUIARRA ACÚSTICA

Chris Jojo

## SERVICIOS DE GUIÓN DE: BLINDLIGHT:

## PRODUCTOR DE CONTENIDO DE BLINDLIGHT

Michael F.X. Daley

## ESCRITOR DE BLINDLIGHT

Christopher Barbour

## GRACIAS A:

Drift Association

Falken Tires

Riverside International Automotive Museum

NOS Speedway

Church Automotive Testing

Greg Hill

Clive Lindop

Christian Marcussen

Iain Wright and staff at Ricardo Engineering

Harbury Lane Scrapyard

Cassidy Davis

Helen de Belle

Oliver de Belle

Jake Storm

RAC Auto Windscreens Warwick

Harbury Breakers

Neslihan & Arda Knight

Hazel MacGillivray

Jason Page

Pete Harrison

Ian Minett

Dan Peacock

Carlo Vogelsang

Weston Performance

Japspeed.co.uk

## DIRECTOR GENERAL, QA..

Eddy Di Luccio

## DIRECTOR DE QA FUNCIONAL

Danny Beilard

## DIRECTOR DEL EQUIPO DE QA

Simon Wykes

## DIRECTORES DE QA DE PLATAFORMAS

Andy Stanley

Neil Atkinson

Stephen Terry

## TÉCNICOS DE QA

Adriano Rizzo

Alyson Williams

Andy Kinzett

Andy Stanley

Chris Davies

David Wixon

Dawn Lamplough

Kyriakos Skaramangas

Mark Spalding

Matthew Boland

Richard Peters

Ricky O'Toole

Rob Appleyard

Rob Bourlakis

Rob Lee

Robin Passmore

Simon Williams

Stacey Barnett

**DIRECTOR DE QA EN LÍNEA**

Jonathan Treacy

**TÉCNICOS SENIOR DE QA EN LÍNEA**Robert Young  
Michael Wood**TÉCNICOS DE QA EN LÍNEA**Andrew Morris  
Anthony Moore  
Amarjit Sohal  
Gerard McAuley  
Sukhdeep Thandi  
Daniel Wright  
James Clarke  
Mathew Leech

Jonathan Davies

Edward Rothwell

**DIRECTOR DE SEGURIDAD DEL CÓDIGO Y DE CONFORMIDAD**

Gary Cody

**RESPONSABLES DE CONFORMIDAD CON PLATAFORMAS**Neil Martin  
Ben Fell  
Richard Pickering  
Tom Gleadall**TÉCNICOS DE CONFORMIDAD**Kevin Blakeman  
Simon Turner

Gurtejbir Mangat

Michael Hill

Gurshaan Surana

Darren Hayward

**ONLINE MANAGER**

Mark Eveleigh

**ONLINE DESIGN**Cheryl Bissell  
Jim Wiberley  
Graeme White  
James Bonshor**ONLINE PROGRAMMING**Nick McAuliffe  
Nick Johnson

"Vintage Warmer". Composed by Nathan Boddy. Used under license from Standard Music Ltd.

"Timze Money". Composed by William Parnell. Used under license from The Extreme Music Library Ltd.

"Pay Day". Composed by Paul Jeffries. Used under license from Cavendish Music Co. Ltd.

"Phat Planet". Performed by Leftfield. Written by Neil Barnes and Paul Daley. Published by Chrysalis Music.

1999 © Used by permission. All rights reserved. (P) 1999 SONY BMG Music Entertainment (UK) Limited.

Licensed courtesy of SONY BMG Commercial Markets (UK)

"No One Knows (UNKLE REMIX)". Performed by Queens Of The Stone Age. Published by Universal Music Publishing Ltd.

Courtesy of Interscope Records / Polydor UK Ltd. Licensed by kind permission from the Film &amp; TV licensing division.



© 2007 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® is a registered trademark owned by Codemasters. "Race Driver GRID™" and the Codemasters logo are trademarks of Codemasters. Uses Bink Video. Copyright (C) 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. The DemonWare name and logo are copyright DemonWare Ltd. 2006. "AMD, the AMD Arrow logo, and combinations thereof, are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.". "Aston Martin Racing" is a trade mark used under license from Aston Martin Lagonda Limited". "Trademarks, design patents and copyright are used with the approval of the owner AUDI AG". "BF Goodrich® Tires Trademarks are used under license from Michelin Group of Companies". "The BMW Logo, the BMW wordmark and the BMW model designations are Trademarks of BMW AG and are used under license". "CASTROL and the CASTROL logo are trade marks of Castrol Limited, used under licence". "CHAMPION, FERODO and MOOG are trademarks and are reproduced with the permission of the Federal-Mogul Corporation". "Chrysler® is a registered trademark of Chrysler LLC. Plymouth® Barracuda and its trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The Dell logo is a trademark of Dell Inc.". "Dodge and HEMI are trademarks of Chrysler LLC. Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT8, Dodge Viper SRT10 and their trade dress are used under license by The Codemasters Software Company © Chrysler LLC 2008". "The F® and FILA® trademarks are used under license of Fila Luxembourg S.à.r.l.". "Firestone is registered trademarks of BFS Brands, LLC and Bridgestone Licensing Services, Inc. and is used with permission". "Ford Oval and nameplates are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Manufactured by Codemasters. www.ford.com". "Chevrolet Camaro Concept (2006), Chevrolet Corvette C5-R, Chevrolet Corvette C6-R, Chevrolet Lacetti and Pontiac GTO, all related Emblems, and vehicle body designs are General Motors Trademarks used under license to Codemasters Software Company Limited". "Honda Official Licensed Product". "KAPPA and 'the image of two people back to back' are registered trademarks owned by Basic Trademark S.A.". "MOPAR logos and d images are registered trademarks of Chrysler LLC used under license to The Codemasters Software Company Limited © Chrysler LLC 2007". "Manufactured under license from NISSAN MOTOR CO., LTD". "Manufactured under license from PANOS AUTO DEVELOPMENT CORPORATION. All rights reserved Panos Auto Development. 770/867-4796. www.PanosAuto.com". "RECARO is used by way of license received from RECARO GmbH & Co. KG, Kirchheim/Teck, Federal republic Germany". "The RED BULL trademarks and DOUBLE BULL DEVICE are trademarks of Red Bull GmbH and used under license. Red Bull GmbH reserves all rights therein and unauthorised uses are prohibited". "Saleen® S7R", all its vehicle model names and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to The Codemasters Software Company © Saleen, Inc. 2008". "TOYOTA, COROLLA GT-S (AE86), SOARER (JZZ30), SUPRA and all other associated marks, emblems and designs are intellectual property rights of Toyota Motor Corporation and used with permission". "Valvoline" The marks are used under license from VALVOLINE, a division of Ashland Inc. "VODAFONE and the Vodafone logo are trade marks of the Vodafone Group". Dolby, Pro Logic and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. eBay is a registered trademark of eBay Inc. Developed and published by Codemasters.

# SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

	Email	Tel
<b>English</b>	custservice@codemasters.com	0870 75 77 881 or from outside of the UK: 00 44 1926 816 044
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
<b>Français</b>	serviceclientele@codemasters.com	+44 1926 816066
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
<b>Deutsch</b>	kundendienst@codemasters.com	+44 1926 816065 Es gilt die Gebührenordnung für Auslandsgespräche.
Codemasters Software Co., PO Box 6, Royal Leamington Spa, Warwickshire, CV47 2ZT, UK.		
<b>Italiano</b>	it.info@atari.com	029 376 71
<b>Nederlands</b>	benelux_support@codemasters.com	+44 (0)1926 816 044 Engels, Frans en Duits alleen gesproken
<b>Español</b>	stecnico@atari.com	902 10 18 67
<b>USA</b>	custservice@codemasters.com	00 44 1926 816 044 (UK)

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)